Wat doen we?
Een geanimeerde reisroute maken

Waarmee?
Een fotobewerker, DrawSWF of Corel VideoStudio X2

Hoelang?
Een halfuurtje

Moeilijkheid?



Een animatie toevoegen aan je filmpje

Je reisroute op video

De meeste mensen gebruiken hun videocamera vooral als ze op reis gaan. Leuk is als je op je reisfilmpje achteraf de route in stippellijntjes op een kaart kan doen verschijnen. Er zijn drie manier en om dat voor elkaar te krijgen, afhankelijk van het resultaat dat je op het oog hebt. DIRK SCHOOFS

Met een mooie filmmontage van je reisfilmpjes kan je nog meer nagenieten van je trip. Zo kan een geanimeerde voorstelling van je reisroute erg knap zijn. Maar hoe maak je zoiets? We zetten drie technieken op een rij, die telkens een ander resultaat opleveren.

Met een fotobewerker

In elk videobewerkingspakket is het mogelijk om foto's te plaatsen. Veronderstel dat je je reisroute wil weergeven met een stippellijn, waarbij vier bollen op een kaart de locaties aangeven die je aandeed. Vervolgens teken je het parcours uit in zestien stippen. Daarvoor heb je in totaal 18 plaatjes nodig: eentje van de kaart, dan eentje met de vier bollen, en vervolgens 16 beeldjes waarop je de stippellijn ziet groeien. Dat lijkt een hele klus, maar op een halfuurtje is het klaar. Natuurlijk kan je ook voor iedere tussenstop een nieuwe animatie maken.

STAP 1 / STIPPEN TOEVOEGEN

Gebruik een beeldbewerkingsprogramma dat in lagen kan werken, zoals Paint Shop Pro, Photoshop Elements of Photoshop. Je opent de foto waarop de kaart staat. Daarop zullen we het vertrekpunt, de tussenstops en de eindbestemming markeren.

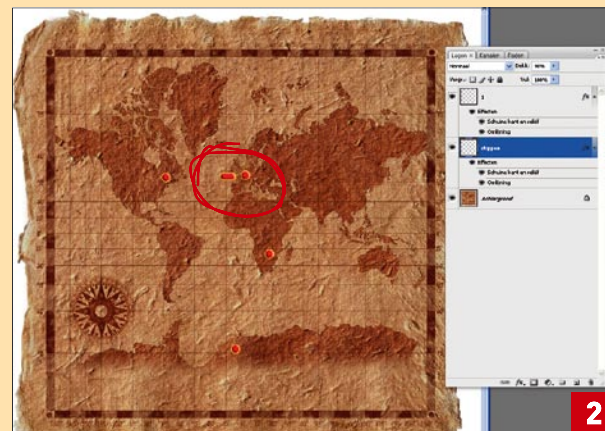
Maak allereerst een nieuwe lege laag aan door in het palet Lagen op de knop **Een nieuwe laag maken** te klikken. Geef die laag de naam 'stippen'. Met het ovaal selectiegereedschap trek je een cirkel op de nieuwe laag. Kies onderaan in de gereedschapsbalk een voorgrondkleur en vul de cirkel met deze tint. Dat lukt met **Bewerken, Vullen** of de sneltoets **Ctrl+Alt**. De eerste rode bol is een feit. Normaal is die nog steeds geselecteerd – dat valt af te leiden aan de bewegende stippellijn rondom het object – dus hoef je alleen maar het gereedschap **Verplaatsen** te selecteren, de **Alt**-toets in te drukken en de stip naar de tweede positie te verplaatsen. Op die manier kopieer je hem. Dat herhaal je nog twee keer, tot je vier stippen op dezelfde laag hebt. Via **Laag, Laagstijl, Lijn** zet je een gele rand rond de stip (zie afbeelding 1). Het hoeft niet, maar het geeft wel iets extra's. Sla de afbeelding ten slotte op met **Bestand, Opslaan** als. We geven deze afbeelding de naam '00.jpg' en kiezen in het vak **Indeling** voor het **Jpeg**-formaat.



Met een laagstijl worden de stippen mooier.

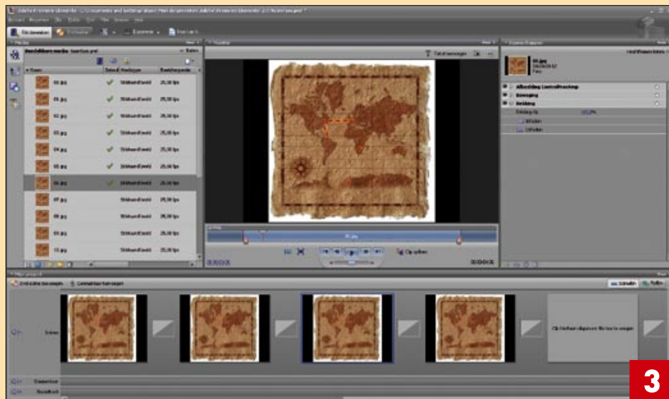
STAP 2 / STIPPELLIJN MAKEN

Tijd voor de stippellijn. Maak in het palet **Lagen** een nieuwe laag aan, die je '1' noemt. Daarop schilder je een kort streepje. De laagstijl die we in stap 2 hebben toegevoegd, kopiëren we naar deze nieuwe laag. Klik met de rechtermuisknop op de laag 'stippen' en selecteer de opdracht **Laagstijl kopiëren**. Daarna klik je met de rechtermuisknop op de bovenste laag en kies je **Laagstijl plakken**. Op die manier is het mogelijk om identiek dezelfde laagstijl over te dragen op de volgende lagen (zie



Het eerste trajectlijntje waarop we dezelfde laagstijl hebben geplakt.

afbeelding 2). Bewaar ook deze laag in **Jpeg**-formaat, onder de naam '01.jpg'. Vervolgens sleep je ook deze laag in het palet Lagen op de knop **Een nieuwe laag maken.** Hierdoor wordt deze laag andermaal gedupliceerd. Selecteer met het gereedschap **Verplaatsen** deze tweede stip en sleep hem naar de juiste plaats. Noem deze laag '2' en bewaar hem andermaal in **Jpeg**. De laagstijl wordt automatisch mee gekopieerd.
Herhaal dit tot alle stippellijntjes zijn geplaatst. Moet je lijnstuk van richting veranderen, dan gebruik je het penseel op een nieuwe laag. Vervolgens plak je dezelfde laagstijl op die laag. Op deze manier heb je al snel 18 jpg-afbeeldingen van je kaart.



18 afbeeldingen vormen de stippellijnanimatie.

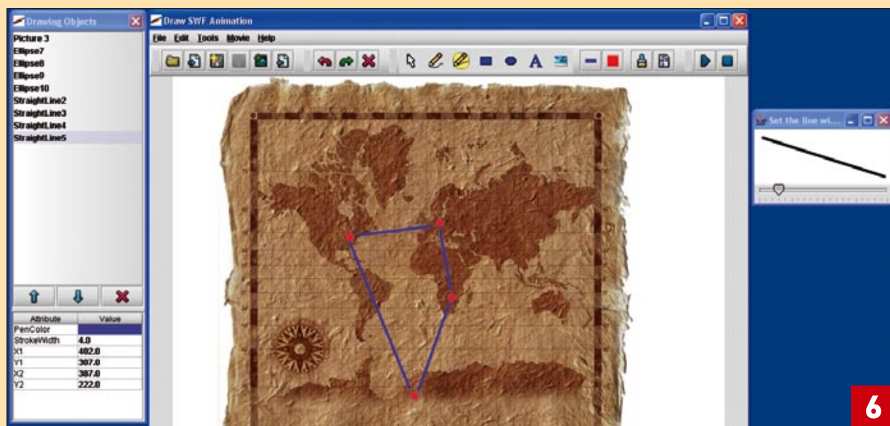
STAP 3 / FOTO'S MONTEREN TOT EEN VIDEO

Open je favoriete videobewerkingspakket en voeg de 18 foto's in één keer toe. Adobe Premiere Elements werkt aan 25 frames per seconde, en via de programma-instellingen geven we aan dat elke foto maar 12 frames of een halve seconde te zien zal zijn (zie afbeelding 3). In het previewvenster kan je je animatie bewonderen.

Een animatie in Flash

STAP 4 / DRAWSWF INSTALLEREN

Het nadeel van de eerste methode is dat je op die manier geen vloeiende bewegingen krijgt. Voor een stippellijn is dat niet zo erg, maar wil je een vlotte beweging van een volle lijn, dan moet je gebruikmaken van Flash-bestanden (swf-bestanden). Helaas is dat enorm complex. Gelukkig bestaan er kleine toepassingen waarmee je beperkte opdrachten kan uitvoeren en die het resultaat toch in Flash bewaren. DrawSWF is er zo een. Surf naar http://drawswf.sourceforge.net en download DrawSWF-1.2.9. Het programma werkt op Java, een instructietaal die op de meeste computers is geïnstalleerd. Is dat niet het geval, dan kan je de software downloaden op www.java.com/nl.



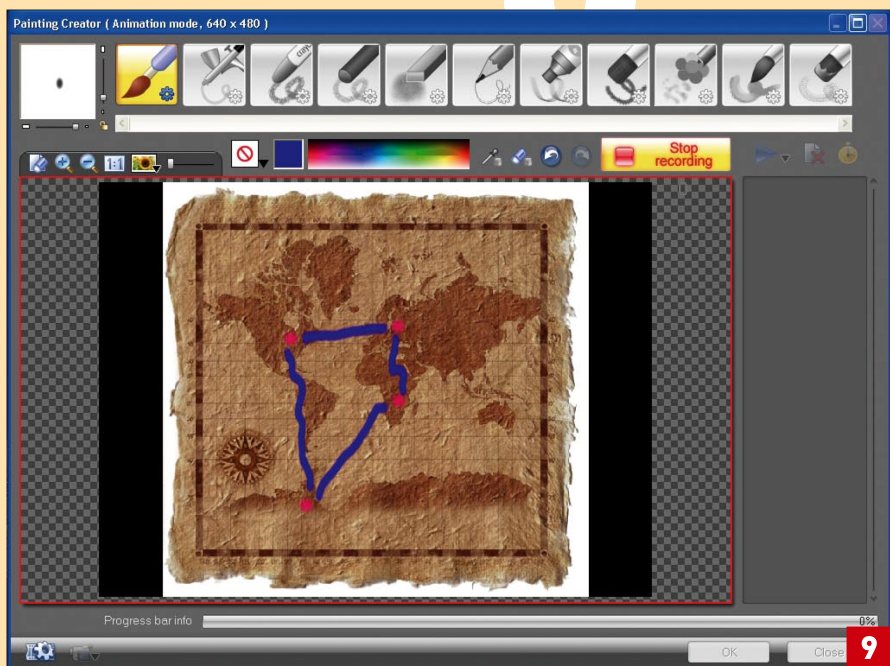
Van ieder getekend object kunnen we de eigenschappen wijzigen.

STAP 5 / FOTO INLADEN

Eerst klik je op de knop **Insert picture**. Er gebeurt niets. Dat komt omdat je nog op het werkvlak moet klikken. De cursor verandert in een soort winkelhaak, die aangeeft aan waar de linkerbovenhoek van de afbeelding zal verschijnen. Als je met deze hoek op het werkvlak klikt, opent er een dialoogvenster om het fotobestand te selecteren.
Vervolgens gebruik je het cirkelvormig selectiegereedschap en kies je rechtsboven de lijndikte en kleur. Hiermee trekken we vier bollen op de kaart. In het venster **Drawing Objects** zie je hoe alle objecten die je tekent, worden opgelijst. Onderaan in het vak **Drawing Objects** kan je de instellingen van elk object wijzigen, zoals de kleur en lijndikte.

STAP 6 / LIJNEN AANBRENGEN

Vervolgens selecteer je het potlood om rechte lijnen te trekken. Kies een behoorlijke lijndikte en een kleur en trek daarna de vier lijnen. Deze objecten komen in de lijst **Drawing Objects** terecht. Door in die lijst een object te selecteren en de pijlen te gebruiken, kan je aanpassen in welke volgorde ze moeten verschijnen (zie afbeelding 6). Controleer de animatie door op de afspeelknop te klikken. Ben je tevreden? Ga dan naar **File, Export**. Dan verschijnt het venster **Select Drawing Speed** om de snelheid van de animatie te bepalen. Hoe hoger het getal dat je kiest, hoe trager het gaat. Geef het ding tot slot een naam en bewaar het als swf-bestand.



Painting Creator is een miniprogramma in Corel VideoStudio X2.

STAP 7 / DE ANIMATIE TOEVOEGEN AAN JE FILM

Ga opnieuw naar je videobewerkingspakket en ga via **Media ophalen van** naar de plaats waar het swf-bestand staat. Je importeert deze mini-animatie en sleept die naar de juiste plaats in je filmpje.

Schilderen in het montageprogramma

STAP 8 / VIDEOSTUDIO X2 OPSTARTEN

Er bestaan ook videomontageprogramma's waarin je rechtstreeks op film en foto's kan schilderen, zoals Corel VideoStudio X2. Op www.corel.nl vonden we alleen de VideoStudio X2 Pro, die € 108 kost in downloadversie. Op www.corel.com kan je ook het goedkopere Corel VideoStudio X2 kopen aan $ 69,99. Dit is een volwaardig videobewerkingspakket. Je kan de proefversie downloaden, die je dertig dagen gratis mag proberen.
Open het programma en gebruik **File, Insert Media File to Timeline, Insert Image.** Vervolgens navigeer je naar de foto van de kaart. Die wordt onmiddellijk op de tijdlijn geplaatst. Vervolgens zoek je in het midden van je scherm de knop **Painting Creator**, of je gebruikt het menu **Tools, Painting Creator.**

STAP 9 / SCHILDEREN OP JE FILM

De **Painting Creator** is een miniprogramma waarmee je als het ware op een transparante laag schildert die je over een andere afbeelding of een stukje video legt. Linksboven bepaal je hoe groot de punt van het tekengereedschap moet zijn en daarnaast krijg je uiteenlopend tekengerei ter beschikking, van een penseel tot een airbrush. Wij opteren voor een dik potlood en enkele opvallende kleuren. Klik vervolgens op de knop **Start recording.** Omdat er blijkbaar geen tool is om kaarsrechte lijnen te trekken, tekenen we de stippen en lijnen met de losse hand. Klik ten slotte op **Stop Recording** (zie afbeelding 9). Via de afspeelknop bekijk je het resultaat. Met een druk op het klokje, kan je de tijd van de animatie bijstellen. Als je tevreden bent, klik je rechts onderaan op **OK**, zodat deze animatie in de bibliotheek komt te staan. Vervolgens sleep je deze animatie uit de bibliotheek op het tweede spoor, de **Overlay Track**. Dat wil dus zeggen: onder de landkaart. Alles wat zich op de **Overlay Track** bevindt, wordt namelijk over het eerste spoor afgespeeld. ♦